







präsentiert:

Die Komplettlösung für



Level St. Francis Folly


Farblegende
Reliquien
Artefakte
Gegenstände
Waffen

Tastenbelegung für PC und Playstation 2		
Funktion	PC	PS2
Aktion / Interaktion	E	
Springen	Leertaste	
Enterhaken	Q	
Ducken	Shift links	
Schießen	LMT	R1
Ziel anvisieren	RMT	L1
kleines Medipack	V	Pfeil nach unten
großes Medipack	B	Pfeil nach oben
Waffe wechseln	+/- oder Mausrad	Pfeil nach links/rechts
Zielen	Y	R3 (Druck auf r. Analogstick)
Inventar	TAB	SELECT

Griechenland - St. Francis Folly

Nach dem wir feststellen dürfen - in der kleinen Zwischensequenz am Anfang des Levels - dass Pierre eine kleine Umweltsau ist (Verwundert einen das? Bei seinem Charakter?) betreten wir St. Francis Folly ... und werden nach ein paar Metern von 2 Löwen in "Empfang" genommen.

Löwen? In Griechenland? ... egal.

After the lions dürfen wir uns eine kleine Unterhaltung zwischen Lara und Pierre anhören ... die beiden schließen eine kleine Wette ab, wer von beiden den Scion als erstes erreicht ... also eigentlich zwingt er Lara den Wettlauf auf ... Männer ... na ja - dem werden wir das schon zeigen .

Wir laufen gradeaus. Bei der Überquerung der Vertiefung in der Mitte der Kirche sehen wir, wie sich das Gitter über dem Ausgang öffnet. Jetzt brauchen wir also etwas, was wir darauf stellen können. Wir laufen weiter, bis wir neben der letzten rechten Säule stehen - nach rechts drehen und wir sehen schon gleich die erste Furche, die wir zum Hochklettern verwenden können. Vier mal hochspringen - und

wir stehen oben auf der Säule. 180 ° Wende - bzw. Kamerawende, so dass wir die gegenüberliegende höhere Säule sehen. Ein beherzter Sprung in die Richtung und wir hängen wieder einige Stufen tiefer - aber an der richtigen Säule.


Links herum klettern, bis es eine Möglichkeit nach oben gibt. Wieder links herum, bis die Gelegenheit kommt, die Säule rauf zu kommen - zweimal nach oben und wir müssten auf der höchsten Säule stehen.

Leicht rechts von uns sehen wir einen kleinen Balkon - und hopp - eventuell mit der Aktionstaste Lara vor dem Absturz bewahren.

Rechts in der Nische ist hinter dem Gitter ein Artefakt zu sehen ... aber alles zu seiner Zeit.

Wir laufen geradeaus und springen auf den nächsten Balkon. Und weiter geradeaus - am Ende des Balkons abspringen und den Kletterhaken werfen. Wir starten einen Wandlauf und landen in der Öffnung. Wir folgen dem Gang und kommen an einem Wandbild vorbei - Perseus mit dem Kopf der Medusa (siehe griechische Mythologie). Sehr hübsch. Wir folgen den Gang und stehen vor einem weiteren Perseus-Bildnis. Wenn wir genau hinsehen, sehen wir beim Kopf der Medusa (der Kopf, den der Typ in der Hand hält) sowie am Ende seines Schwertes so eine Art Edelstein eingesetzt. Muss irgendwas mit den leuchtenden Punkten in dem Bildnis zu tun haben.

Wir laufen also zu diesem zurück und treten auf die Platte im Boden vor dem Bildnis. Die Punkte erlöschen, wir treten einige Schritte zurück und können mit den Waffen (und "Ziel anvisieren") auf die entsprechenden Punkten auf dem Bildnis vor uns schießen. Haben wir alles richtig getroffen, wird das zweite Perseus-Bild den Weg freimachen.

Laufen wir doch gleich mal zu der neu entstandenen Öffnung. Am Rand abspringen und den Kletterhaken werfen. Auf den Balkon springen und geradeaus auf den nächsten Balkon springen. Nach rechts wenden. Hier befindet sich ein weiteres Perseus-Bildnis auf dem Boden. Wir merken uns die leuchtenden Punkte ... ... okay, okay - wozu schreiben wir das hier?

Wir gehen denselben Weg zurück, bis wir wieder vor dem Perseus-Bildnis stehen. Wir treten wieder auf die Platte, die sich direkt davor befindet, um unsere alte "Eingabe" zu löschen.

Nun schießen wir folge Punkt frei: beide Fußspitzen - den Punkt, direkt über dem Gewandansatz - und die Hand, die das Schwert hält. Haben wir wieder alles richtig gemacht, wird sich hinter uns das Gitter öffnen und wir können zu der Gitterkugel laufen.


Wir stellen uns an die Kante, so dass wir mit dem Kletterhaken zuerst die obere Öse lösen können. Dazu den Haken werfen und mit der Aktions-Taste solange daran ziehen, bis er abfällt. Ein paar Schritte nach rechts gehen und das gleiche mit der zweiten Öse. Die Kugel ist frei. Hinter die sie treten (mit dem Rücken zum Wandbild) und die Kugel über die Kante rollen. Na, sehr weit rollt die ja nicht - da werden wir wohl nachhelfen müssen.

Etwas Anlauf nehmen, auf die Säule springen, die sich links von uns befindet und runterklettern. Wir schnappen uns die Kugel und rollen sie auf die Vertiefung, die sich in Boden der Kirche befindet. Das Gitter öffnet sich. Da ist unser Ausgang.

Wir erklimmen wieder die letzte rechte Säule und von dort weiter die höchste Säule. Anstatt jetzt wieder auf den Balkon zuspringen (keine Bange, um das Artefakt kümmern wir uns jetzt), springen wir in Richtung des nun geöffnetes Gitter.

Durch die Öffnung und dann nach links. Abspringen, den Kletterhaken werfen und einen Wandlauf starten. Auf der gegenüberliegenden Seite angekommen geht es nach rechts und die Treppe runter, bis ganz nach unten. Aha - eine weitere Vertiefung im Boden. Na, dann holen wir doch mal unsere Kugel rein.

Wir ziehen rechts am Hebel und die Tür vor uns öffnet sich. Mit gezogenen Waffen raus laufen - es kommen wieder zwei Löwen auf uns zu. Wir laufen zu der Kugel und rollen sie zu der zweiten Vertiefung. Logischerweise geht das Gitter oben jetzt wieder zu, aber diesen Weg brauchen wir ja nun nicht mehr. Die Kugel in die Vertiefung gleiten lassen. Das Gitter vor uns öffnet sich.

Artefakt - ja, ja. Habe ich nicht vergessen. Wir schauen an die Decke. Aha! Ein weiteres Wandbild. Wir merken uns die erleuchteten Punkte ... ... und verlassen

den Raum durch die Tür, durch die wir gerade die Kugel herein gerollt haben. Wie unschwer zu erraten, müssen wir wieder zu unserem Perseus-Wandbild hochklettern. Den Weg kennen wir ja inzwischen.

Jetzt hat einer doch tatsächlich die Lichter ausgeknipst. Macht nichts - wir zücken die Waffen - drücken "Ziel anvisieren" und schießen folgende Lichter an (von oben nach unten): Hand, die das Schwert hält - Schwert - Knie - Punkt, direkt über dem Gewandansatz - Medusa's Kopf - rechte Fußspitze - untere Fußspitze - voilà, das Gitter geht runter und wir können zurück, zu der Nische klettern und uns das **Artefakt** holen.

Wir treten auf den Balkon und springen auf die Säule direkt vor uns. Weiter geradeaus auf die nächste Säule und von dieser herunterklettern. Wir laufen wieder in Richtung unserer Kugel und folgen nun dem Gang in den Keller.

Okay - das sieht jetzt etwas komplizierter aus, als es ist. Fangen wir an!

Anmerkung: Was jetzt folgt ist der Weg, den ich für mich ausgewählt habe. Es ist sicherlich nicht der einzige Weg und es gibt bestimmt noch andere, die schneller, kürzer oder einfacher sind.

Hauptraum

Mit Anlauf auf die vor uns befindliche Plattform springen und dem rechten Ausleger bis zu seinem Ende folgen. Den Kletterhaken werfen, die Plattform herausziehen und rüberspringen. Nach links wenden und auf die nächste Plattform springen, dann in die kleine Nische, die sich nun leicht rechts von uns befindet. An die Stange springen, schwingen und zum richtigen Zeitpunkt loslassen. Die Treppen rauf laufen und den Hebel ziehen. Das Tor bei Poseidon öffnet sich und zwei Fledermäuse fliegen heraus. Unter uns ist eine weitere Plattform aus der Wand gekommen. Darauf laufen, die Waffen ziehen und wieder auf die U-Form in der Mitte springen - die Fledermäuse nun abservieren. Natürlich kann man auch warten, bis die Flattermänner zu einem hoch fliegen und dann kurzen Prozess mit ihnen machen.

Wir lassen uns an die Kante runter fallen (an der Außenseite des U) und müssten dann links von uns zwei übereinander liegende Kanten sehen - unser Weg nach

unten. Also etwas nach links - dann zweimal fallen lassen und rechts um die Ecke klettern und wieder fallen lassen.

Wir wenden uns nach rechts und treten etwas vor, sodass Lara an der Kante steht. Den Kletterhaken werfen und die Säule aus der Wand ziehen. Auf die Plattform rechts von uns springen. So an die Kante hängen, dass unter unseren Füßen wieder eine Plattform ist, auf die wir uns runter lassen können, und dann ganz runter, auf die Plattform, auf der die Säule aufliegt. Auf die Säule klettern. Keine Angst, sie gibt noch etwas nach, passiert aber sonst weiter nichts. Wir klettern nach links auf den Vorsprung und nehmen das **kleine Medipack** an uns. Drehung um 180 ° und auf den gegenüber liegenden Vorsprung springen, hochziehen, weiter gerade aus, wieder hochklettern, hochspringen und an die Kante hängen. Nach rechts um die Ecke herum klettern. Wenn Lara ihre Füße wieder an die Wand setzt, nach oben. Etwas nach links klettern, sodass wir die Kante über uns erreichen. Hochziehen, die Treppen rauf und den Hebel ziehen. Das Tor bei Hephaestus öffnet sich. Die Fledermäuse kommen zwar dieses Mal nicht aus dem Gang hinter dem Tor heraus - kommen tun sie aber trotzdem nach ein paar Sekunden. Es ist wieder eine Plattform aus der Wand gekommen, die wir benutzen können, um wieder zu unserem U in der Mitte zu gelangen. 2 von 4 - nicht schlecht. 50 % erreicht ... 🏠.

Es geht wieder nach unten und zwar bis zu der Plattform, auf die wir gesprungen sind, nachdem wir die Säule aus der Wand gezogen haben. Wenn wir uns nun zu der einen Wand wenden, sehen wir in der Mitte der Nische eine Vorrichtung, die man als Knopf bezeichnen kann. Wir zücken die Waffen und zielen mal drauf ... und schießen nicht vergessen. Es kommt eine Plattform aus der Wand, auf die wir nun rüber springen. An die Kante rechts von uns springen und dann ganz nach rechts klettern, einmal nach oben, dann weiter nach rechts. Hochziehen und dann umdrehen und an die Stange springen. Schwingen und abspringen, dann einmal loslassen und in die Nische reinziehen. Geduckt bis an das Ende des kleinen Tunnels gehen. An dessen Ende wieder an die Kante hängen. Nach rechts klettern, bis es nicht mehr weiter geht und dann hochziehen.

Hephaestus (Gott der Vulkane, des Feuers und der Schmiedekunst)

Wir folgen dem Gang, bis wir vor einem verschlossenen Tor stehen und sehen rechts von uns einen Hebel in der Wand. Den ziehen und das Tor öffnet sich - so rein

theoretisch. Da die Bude hier aber schon sehr alt ist, funktioniert das nicht mehr so richtig. Das Ziehen des Hebels bewirkt nur, dass uns das kaputte Tor auf den Kopf fällt, wenn wir nicht aufpassen. Wir müssen uns also einen anderen Weg hinein suchen.

Wir betrachten mal die Wände, die um uns herum sind. An der einen Wand (wenn wir mit dem Rücken zum Tor stehen, rechts von uns) sehen wir eine Kante, die sich doch wunderbar zum Emporklettern eignet. Wir treten an die Wand, springen einmal nach oben und gleich noch mal. Einmal um die Ecke (rechts) herum und noch mal nach oben. Nach rechts bis an das Ende der Kante klettern und mit einem Rückwärtssprung an die Kante der Nische springen. Hochziehen und auf der anderen Seite an die Kante hängen, loslassen und gleich noch mal. Hoffentlich kommen wir hier auch wieder raus ...

Wir folgen dem Gang bis zu einem Raum, der weniger mit Feuer und Schmieden zu tun ... so gar nichts. Auf der anderen Seite sehen wir eine Gitterwand, die den Weg in den nächsten Raum versperrt. Da müssen wir aber hin, also gilt es, die Gitter zu öffnen.

In dem Boden direkt vor uns ist an allen vier Ecken ein erhöhtes Quadrat zu sehen. Es ist eigentlich ganz einfach - Lara muss sich nur auf die Quadrate im Boden stellen (eines nach dem anderen, in einem Zug durch) und dann geht das Gitter auf ... wären da nicht die netten Blitze, die aus der Kugel an der Decke kommen. Also ist mal wieder Timing und Beobachtungsgabe gefragt, denn die Blitze schlagen je nach Stellung der Bodenplatten wo anders ein ... oder man opfert ein paar Medipack's. Das bleibt jedem selber überlassen.

Das eine Gitter geht auf - das andere geht zu und versperrt uns nun den Rückweg. Na, egal - wir haben ja eh noch was vor.

Uns gegenüber sehen wir hinter einem Gitter den Hephaestus-Schlüssel, wegen dem wir hier sind. Des weiteren sehen wir im Boden des Raumes drei Vertiefungen und in der rechten hinteren Seite eine Statur, deren Sockel - oh Wunder - genau in diese Vertiefung passt. Drei Vertiefungen - eine Statur - da fehlen also zwei. Wir wenden uns dem Steinquader links von uns zu. Was da wohl drin ist? If I had a hammer! Haben wir - nämlich links von uns - und was für ein großer! Wir schieben die Kiste in

die quadratische Vertiefung und treten zurück. RUMMS! Da ist dann die zweite Statur, die wir aus der Vertiefung des Hammers heraus ziehen (natürlich am dafür vorgesehenen Haltegriff). Wir platzieren die beiden schon mal in den entsprechenden Vertiefungen in der Mitte des Raumes - mit dem Gesicht zur Mitte hin.

So - fehlt nur noch die dritte. Unser Blick schweift durch den Raum. Dem Hammer gegenüber entdecken wir einen weiteren Steinquader, nur: Wie kommen wir dahin? Über den Hammer! Dazu auf die Vertiefung vor dem Hammer treten und so diesen auslösen. Aufpassen, dass er einen nicht erwischt. An den Hammer springen und gleich noch mal nach oben springen. Oben angekommen nach links springen und das **große Medipack** aufnehmen. Wieder runterklettern und das Gleiche noch mal, bloß diesmal nach rechts springen und die **Schrotflinten-Munition** aufheben, sofern noch Platz im Rucksack vorhanden ist. An die Stange springen und auf die Plattform. In die kleine Nische laufen und links von uns das **Artefakt** aufnehmen. Wieder raus laufen und mit Hilfe der Stange links von uns auf die Balustrade gelangen, auf der der zweite Steinquader liegt. Den Quader über die Kante schieben. Er zerbricht und wir haben die dritte Statur gefunden. Runterklettern und diese in die letzte Vertiefung schieben. Die Vertiefung vor dem Hammer wird arretiert.

Wir laufen zu der Vertiefung und lösen den Hammer erneut aus. Das kleine Gitter und das Gitter, das uns den Rückweg versperrt, gehen herunter. Jetzt holen wir uns zuerst den **Schlüssel von Hephaistos** - deswegen sind wir ja hier - und machen uns auf den Rückweg. Vorsicht vor den Blitzen!

Bleibt die leidige Frage: Wie kommen wir wieder raus? Wir ziehen an dem Hebel, der sich rechts von uns befindet und hängen uns dann unverzüglich an das Tor (vor das Tor stellen und einfach hochspringen). Das Tor geht kurz auf und wir müssen den richtigen Zeitpunkt zum Absprung treffen, dann hängt Lara wieder an der Kante der Öffnung. Durch die Öffnung und an den Kanten entlang wieder herunter. Wir kommen zurück zum Hauptraum.

Hauptraum


Netterweise fährt am Hephaestus-Ausgang wieder eine Plattform aus, die wir benutzen können, um wieder in die Mitte des Raumes auf unseren "Kletterturm" zu

gelangen. Hierzu springen wir nach leicht rechts an die Kante, klettern rechts um die Ecke, lassen uns einmal fallen, hangeln nach rechts und ziehen uns hoch. Eine 180 ° Drehung und den Kletterhaken werfen, um damit die nächste Säule aus der Wand zu ziehen, welche eine Etage unter uns "anlegt".

Wir drehen uns wieder und laufen auf das Tor von Atlas zu. Links von uns ist eine Leiter, mit der wir eine Etage nach unten kommen. Am Ende der Leiter einfach loslassen, es geht nicht sehr weit nach unten. Geradeaus laufen, an die gegenüber liegende Kante springen und loslassen. Nach links drehen und den Kletterhaken werfen. Die Steinplatte aus der Wand ziehen und rüber springen.

Nach rechts an die Kante springen, weiter nach rechts springen und noch mal. Einmal nach oben und noch ein Stück nach rechts. Wieder nach oben und in die Nische ziehen. Nach rechts in den Gang klettern und geduckt diesen passieren. Am Ende nach links und den nächsten Raum betreten.

Poseidon (Gott des Meeres, der Erdbeben und der Pferde)

Wir folgen dem Gang und stehen wieder vor einem verschlossenen Tor. Bei Poseidon kommen wir so rein, wie wir bei Hephaestus rausgekommen sind. Hebel ziehen, an das Tor hängen und im richtigen Moment abspringen und in die Nische hochziehen. Auf der anderen Seite an die Kante hängen und zweimal loslassen. Drei Ratten kommen uns entgegen, die wir in das allseits beliebte Ratatui verwandeln ...


Dem Gang folgen und einmal um das Wasserloch herum, um das **kleine Medipack** aufzunehmen. Ab ins Wasser und tauchen. Am Grund angekommen, den Hebel links vom Gittertor ziehen und durchschwimmen. Auftauchen und aus dem Wasser raus.

Wir laufen geradeaus. Schade! An den Hebel kommt man nur, wenn er unter Wasser ist. Dann wollen wir den Raum mal fluten. Bevor wir das tun, laufen wir einmal um den Pfeiler herum, sodass Lara mit dem Gesicht zum Artefakt steht, was sich in der Nische gegenüber von uns hinter Gitter befindet. Ins Wasser springen und tauchen. Wir kommen direkt auf einen Hebel zu, den wir natürlich ziehen. Das Gitter fährt herunter. Wir tauchen wieder auf und schwimmen in die Richtung der Nische. Wir

klettern aus dem Wasser und nehmen das **Artefakt** an uns. Das war ja mal leicht.
Wir schwimmen wieder zurück zur Mitte.

Wir steigen auf das Podest vor uns und springen einmal nach oben. Raufziehen und nach rechts wenden. Wieder nach oben springen und links um die Ecke klettern. Nach oben und hochziehen. Geradeaus sehen wir schon den Schlüssel des Poseidon. Wir wenden uns aber nach links und laufen auf den Speier in Fischform zu, dessen Maul mit einem Steinquader verschlossen ist. Links neben dem Fisch liegt **Munition für Kal. 50** auf dem Boden, welche wir selbstverständlich einstecken. Wir greifen uns den Steinquader und ziehen ihn vom Maul des Fisches weg. Der Raum wird geflutet.

Auf die gegenüberliegende Seite laufen, ins Wasser springen und in die Nische steigen, in der ein weiterer Steinquader steht. Diesen ins Wasser schieben. Ins Wasser springen und zu dem Hebel tauchen, den wir schon bei unserem Eintreten in den Raum gesehen haben. Jetzt können wir ihn problemlos erreichen. Das Gitter am Boden öffnet sich und ein Holzfloß steigt nach oben ... dummerweise verklemmt es sich unter einer der Steinbrücken. Also müssen wir das Wasser wieder ablassen.

Auftauchen und den Steinquader wieder vor das Maul des Fisches schieben. Das Wasser senkt sich wieder ab. An die Kante der Nische hängen und loslassen. Geradeaus schwimmen, aus dem Wasser steigen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Wieder ins Wasser springen und auf die andere Seite schwimmen. Unser Steinquader von eben sollte nun direkt vor einem weiteren Wasserspeier gelandet sein. Den Quader vor den Fisch schieben. Das Wasser senkt sich bis auf den Boden des Raumes ab. In Richtung Ausgang laufen und dort rechts an die Kante hängen, nach rechts klettern und zweimal loslassen. Von dem Trümmerteil herunter steigen.

Das Holzfloß mit Hilfe des Kletterhaken's einmal so um die Säule herum ziehen, dass es schließlich auf der zweiten Bodenluke zum liegen kommt. Auf das runde Trümmerteil steigen und hoch an die Kante springen. Hochziehen und an die Kante links von uns springen, weiter nach oben, nach links klettern und hochziehen. Zum Wasserspeier laufen und den Steinquader wegziehen. Das Wasser steigt wieder.

Das Holzfloß so in Position bringen, das es zwischen den beiden Steinbrücken schwimmt, die über uns einmal zum Schlüssel und zum zweiten Wasserspeier führen. Die Säule in der Mitte wieder hinauf klettern und auch den Quader beim zweiten Speier wegziehen. Das Floß sollte nun zwischen den beiden Steinbrücken schwimmen. Es so hinziehen, dass wir bequem von dem Floß an die Kante der Nische springen können, die sich etwas oberhalb von uns befindet.

Hochziehen und nach rechts drehen. An die Kante springen und rechts herum klettern. Seitwärtssprung nach rechts und weiter nach rechts. In die Nische hochziehen und auf der anderen Seite herunter lassen. **Schlüssel von Poseidon** nehmen und dann den Hebel rechts von uns an der Wand ziehen. Das Gitter senkt sich. Zum Wasserspeier laufen und den Steinquader wieder vor das Maul schieben. Nachdem sich das Wasser wieder gesenkt hat, ins selbige springen, auf die Steinbrücke steigen und den Raum wieder verlassen.

Wieder ins Wasser springen und den Tunnel vom Anfang wieder zurück tauchen. Auftauchen und aus dem Wasser steigen. Dem Gang wieder folgen. Den Hebel ziehen und sich an die Kante des Tores hängen. Warten, bis es wieder runter geht und dann an die Kante der Nische springen, durchlaufen und auf der anderen Seite wieder an die Kante hängen und zweimal loslassen. Dem Gang zurück zum Hauptraum folgen.

Hauptraum

Vor uns fährt wieder eine Steinplatte aus der Wand aus, so dass wir auch hier wieder sehr einfach in die Mitte zurückkommen können, dazu springen wir nach rechts, an die Kante. Ein Mal nach oben und dann rechts herum. Nach rechts an die Kante der Plattform springen, hinaufziehen und geradeaus laufen. Mit einem beherzten Sprung in die Nische genau gegenüber springen und den Hebel ziehen. Das Tor zu Damocles öffnet sich. Wo wir schon mal fast unten sind, können wir nun auch ganz nach unten klettern und den letzten Hebel ebenfalls betätigen. An die Kante hängen, eventuell etwas nach links klettern, loslassen und gleich noch mal. Nach links wenden, die Treppen rauf laufen und den Hebel ziehen - es ist ja nur Atlas übrig geblieben.

Die Treppen ganz nach unten laufen und dann wieder in die Mitte. Wir finden ein Trümmerstück, welches sich bequem zum Hochklettern eignet. Die **Schrotflinten-Munition** aufnehmen und nach rechts wenden. Auf das nächste Trümmerteil springen und raufziehen. Nach links wenden und einmal nach oben springen. Nach rechts um die Ecke klettern und an die Leiter springen. Diese hinauf steigen und auf das Trümmerteil links von uns steigen. Mit einem langen Sprung (Sprungtaste länger gedrückt halten) an die Kante gegenüber springen. Es geht solange nach rechts, bis wir wieder nach oben springen können. Weiter nach rechts und dann rüber zur Plattform, hochziehen. Auf die Plattform zwischen den zwei Pfeilern springen und hochziehen. Nach links wenden und hochspringen. Rechts um die Ecke herum und wieder ein Mal nach oben. Nach links rüber springen und nach oben. Nach rechts und auf die Plattform hochziehen. Auf das Trümmerteil rechts von uns steigen und hochspringen an die Kante. Hochspringen und hochziehen ... Aussicht genießen ... 🗨️. Auf die Plattform hinter uns springen. An die Kante hochspringen und dann nach links klettern. Zwei Mal nach oben springen und auf die Plattform hochziehen. Wir wären wieder beim Anfang angekommen ... und nun geht's wieder runter! 🗨️

Dem U folgen und auf die Plattform springen, die wir als aller erstes heraus gezogen hatten. Nach rechts an die Kante springen und loslassen. An die Kante direkt vor unseren Füßen hängen und nach links um die klettern, bis es nicht mehr weiter geht. Loslassen und eventuell Lara am Absturz hindern. Wieder loslassen und hochziehen. Nach links wenden und in den Gang laufen.

Atlas

(Der Titan - für seine Teilnahme am Aufstand der Titanen gegen die Götter von Zeus dazu verurteilt, für alle Zeiten den Himmel auf seinen Schulter zu tragen)

Wir stelle und wieder die Frage: Wie kommen wir rein? Wir ziehen den Hebel an der rechten Wand und springen an das Tor. Nach dem es hochgefahren ist springen wir - entweder nach rechts oder links - an die Kante und von dort, wenn das Tor wieder unten ist, an die Kante der Öffnung und ziehen uns hoch. Geradeaus uns an die Kante hängen, einmal loslassen und dann ganz runter. Umdrehen und dem Gang folgen.

Wir gelangen in einen langen Raum. Zu unserer rechten Seite sehen wir Atlas, wie er sich mit dem Himmel abplagt. Der Ärmste! Das kommt davon, wenn man sich mit den Göttern anlegt. 🚫 Direkt vor uns ist ein Drehmechanismus, den wir natürlich sofort benutzen. An den Hebel! Fertig! Dreht! Über der Öffnung schieben sich zwei Bodenplatten zusammen. Wenn sie ganz zusammen sind, den Hebel loslassen und über die Platten auf die andere Seite gelangen. Auf Atlas zu laufen, dabei die linke Wandseite nicht aus den Augen lassen. Wir sehen eine Kante, an die wir hochspringen können. Nach links klettern und per Seitwärtssprung weiter nach links. Nach links und nach oben. Dann hochziehen und die **Munition für Kal. 50** einstecken. Nach links wenden und von der Plattform herunter klettern. Den Hebel ziehen. Zwei Stangen fahren aus den Wänden heraus, die wir gleich auch sehr nötig brauchen werden.

Nach links wenden und runter springen. Wir laufen wieder auf Atlas zu. Vor ihm ragen zwei Reihen Spieße auf dem Boden - Links uns rechts von ihm sehen wir je einen Mechanismus in der Wand. Wir zielen und schießen mal auf einen. Okay, das bringt den Kerl ins Schwanken. Aber - die erste Spießreihe vor ihm verschwindet im Boden. So wir noch nicht genug Schrotflinten-Munition bei uns haben, nehmen wir diese auf. Es ist klar, wie wir an den Schlüssel kommen. Die zweite Reihe Spieße muss auch noch weg. Die verschwindet, wenn wir auf den zweiten Mechanismus schießen. Allerdings stehen wir noch zu dicht dran. Wir müssen also einen Sicherheitsabstand zwischen uns und Atlas bringen - denn gleich dürfen wir rennen!

Für mich hat sich diese Position als optimal heraus gestellt.



Und jetzt gilt's! Waffen ziehen - zielen und schießen. Nach der kleinen Sequenz sofort umdrehen und laufen. An der Kante abspringen, an die Stange springen und gleich wieder loslassen - sonst trifft einen die Kugel doch noch!

Puh! Geschafft! Die beiden Bodenplatten wieder rausdrehen und über sie auf die andere Seite gelangen. Wieder auf Atlas zulaufen und unter ihm den **Schlüssel von Atlas** nehmen. Die linke Wandseite im Auge behalten. Die eine Säule ist kaputt gegangen und wir können so nach oben klettern. Das **kleine Medipack** aufnehmen und weiter nach links. An die Kante hochspringen, hochziehen, um den Steinhaufen herum laufen und das **Artefakt** mitnehmen. Wieder runter klettern und die Hebel ziehen. Wir sehen, wie die Bodenplatten zusammen gehen. Runterklettern - oder springen und über die Platten zum Ausgang gelangen.

Den Hebel rechts vom Tor ziehen. An das Gitter hängen und wenn es oben ist mit einem Rückwärtssprung an die Stange springen. Umdrehen und Schwung holen. An die Kante der Öffnung springen, hochziehen und durchlaufen. Auf der anderen Seite wieder an die Kante hängen und zwei Mal loslassen. Umdrehen und zum Hauptraum laufen.

Hauptraum

Wieder mal fährt eine Plattform aus. Die wir aber nicht betreten werden. Wenn wir uns nach rechts wenden sehen wir ein Artefakt - das ist unser nächstes Ziel. Wir

treten nach links an die Kante und lassen uns neben der Plattform runter und lassen los. Unter der Plattform längs klettern. Auf der anderen Seite nach links springen und soweit nach links klettern, bis wir problemlos mit einem Rückwärtssprung an die Stange gelangen. Schwingen und loslassen. Auf das Podest klettern und das **Artefakt** aufnehmen. Wieder vom Podest runter und an die Stange springen. Schwingen und an die Kante. Nach rechts klettern und mit einem Seitwärtssprung nach rechts. Unter der Plattform wieder durch und nach oben springen. Hochziehen und nun auf die ausgefahrene Plattform laufen und wieder in die Mitte springen.

Wir steigen die Leiter rechts von uns runter und springen dann nach rechts. Wir laufen über den Pfeiler auf die andere Seite. Vorsicht! Er gibt wieder etwas nach - nicht erschrecken! 🤖 Wir wenden uns zuerst nach links. Das Podest erklimmen und die Metallbox mit Gefühl schieben, so dass sie nicht wieder zurück kommt. Dann umdrehen und das Gleiche mit der Box auf der anderen Seite machen - diese jedoch ziehen. Nach rechts an die Kante treten und runter lassen. Nach rechts klettern und Seitwärtssprung nach rechts. Rechts um die Ecke - runter lassen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Wieder an die Kante - diesmal links herum und nach links springen. Wieder hochziehen und auf die Box rechts von uns klettern. Umdrehen und an die Kante gegenüber springen. Links um die Ecke herum und am Ende fallen lassen. Weiter nach links - Seitwärtssprung nach links. Dann nach rechts klettern und um die Ecke. 2 x fallen lassen und das **kleine Medipack** aufnehmen. Nach vorne an die Kante treten und runter lassen. Loslassen und nach rechts klettern - danach nach rechts springen. In den Gang laufen.

Damocles

(Die Geschichte ist zu lang, um sie hier wiederzugeben. Wer Interesse hat:

<http://de.wikipedia.org/wiki/Damoklesschwert>)

Dem Gang folgen. Wenn wir um die Ecke gebogen sind und das Tor sehen, stehen bleiben. Den Hebel zu ziehen bringt hier nichts. Lara ist zu schwer (wenn wundert das? Bei dem Krempel, den wir mal wieder mitschleppen! 🤖).

Wir blicken nach oben und sehen einen Steinquader, der die Öffnung über dem Tor versperrt. Praktischerweise sehen wir auch eine Öse. Wir werfen den Kletterhaken und ziehen den Steinquader aus der Öffnung. Den Quader direkt vor das Tor

schieben, den Hebel ziehen und den Quader als Sperre unter das Tor schieben. Auf den Quader steigen, hochspringen an das Tor und noch einmal hochspringen an die Kante der Öffnung. Hochziehen und durchlaufen. Auf der anderen Seite wieder runter lassen und loslassen. Umdrehen und geradeaus laufen. Am Ende des Ganges auf die Platte treten und das Tor öffnet sich. Durchlaufen.

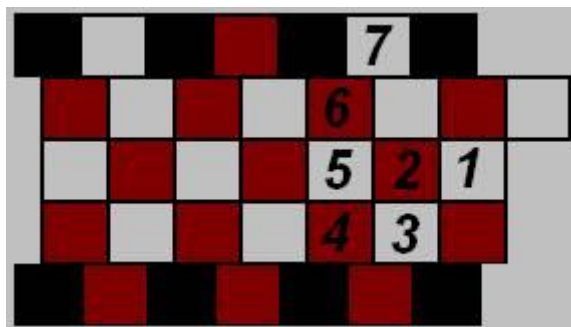
Sieht doch alles friedlich aus ... man werfe einen Blick nach oben. Oha! Das gibt was ... jedenfalls was den Rückweg betrifft.

Wir laufen gerade aus in den nächsten Raum und werfen wieder einen Blick nach oben. Na ja - wer nicht wagt, der nicht gewinnt. Zum **Schlüssel des Damocles** laufen und aufnehmen, sofort weiterlaufen. KRAWUMM! Das hatten wir uns ja schon gedacht. Die Schwerter sind von der Decke gefallen und haben alle Maschinen in Gang gesetzt. Das wird ein spitzfindiger Rückweg werden ... 🤖. Wir laufen erst mal weiter gerade aus und nehmen die **Munition für Kal. 50** vom Boden auf - sofern noch Platz. Wir wenden uns nach rechts und laufen einmal um die Säule rum - **kleines Medipack**. Umdrehen und auf die andere Seite des Raumes laufen. Die Rampe hoch und am Ende abspringen und den Kletterhaken werfen. Wandlauf starten und auf der anderen Seite auf die Plattform springen. Auf die mittlere Plattform springen und nach rechts laufen - dem Weg bis zum Ende folgen. Auf die nächste Plattform springen und in die Nische. Hebel ziehen. Das macht den Rückweg doch etwas leichter.

An die Kante hängen und runter lassen. Den Raum GEHEND verlassen - von oben fallen nämlich nun die Schwerter aus der Decke. Wer rennt, riskiert furchtbare Kopfschmerzen ... 🤖.

Wir GEHEN nach rechts und um die Ecke herum. Schwerter versperren uns den Weg. Wir wenden uns nach links und beobachten die Schwerter. Sie verschwinden nach einem bestimmten Rhythmus im Boden, so dass ein Weg zu erkennen ist.

Und das ist der Weg hindurch:



Wir GEHEN weiter nach links ... auf das "Fallobst" von oben achten. Um die Ecke - die Schwerter hatten wir ja mit dem Hebel oben nach unten verschwinden lassen. Wir also weiter geradeaus. Wieder um die Ecke und auf die Säule raufklettern. Umdrehen und an die Kante springen. Ein Mal nach oben und dann nach links, um die Ecke und hochziehen. Die Schwerter beim Artefakt fahren nach unten und auch die, die uns eben noch zu dem Schwerterlauf gezwungen haben. An der Kante runter lassen und los lassen. Den Weg in den anderen Raum außen rum zurück laufen ... bzw. gehen, wenn noch Schwerter an der Decke hängen.

Am anderen Ende des Raumes wieder die Rampe rauf, am Ende springen und Kletterhaken werfen. Auf die Plattform rauf, in die Mitte springen und nach rechts laufen. Am Ende auf die Plattform springen. In die Nische mit dem Hebel springen. An die Kante hängen und nach links klettern, nach oben. Seitwärtssprung nach links und noch mal nach links klettern. Fallen lassen und nach links. In die Nische hochziehen und das **Artefakt** nehmen. An die Kante hängen und fallen lassen.

Wieder den Raum verlassen und außen rum zu der Säule zurück laufen, über die wir nach oben gekommen sind. Bevor wir die Strecke am Eingang vorbei laufen, nach oben sehen, ob da nicht noch was hängt.

Auf die Säule klettern, umdrehen und an die Kante springen. Ein Mal nach oben und nach links, um die Ecke und hochziehen. Die Säule links von uns hochklettern. Auf die Säule links von uns springen und von da aus auf die nächste Säule. Nach rechts an die Klettersäule an der Wand springen. Runter rutschen und das **große Medipack** aufnehmen. An die Kante hängen und nach links klettern.

Seitwärtssprung nach links und dann nach oben. Es geht nach links weiter, bis ganz ans Ende. Abspringen und den Kletterhaken werfen. Wandlauf starten und so abspringen, dass Lara auf/an der Kante der Säule links von uns landet/hängt. Von

der Säule aus über die drei weiteren Säulen an die gegenüberliegende Wand gelangen. An den Wandvorsprung springen und nach rechts klettern. Wieder nach rechts springen und weiter nach rechts, um die Ecke und am Ende nach rechts springen. Wir sind in der Nische, wo die Drehvorrichtung für das Tor unter uns ist.

Wir drehen und öffnen so das Tor. Leider geht es ziemlich fix wieder zu. Also etwas Tempo! An die Kante hängen, loslassen und durch das hoffentlich noch offene Tor laufen bzw. Hechten, wenn es schon zu weit unten ist.

Dem Gang bis zum Tor folgen und am Hebel ziehen. Ans Tor springen, damit nach oben fahren und zum richtigen Zeitpunkt nach oben springen. Durch den Durchgang laufen, auf der anderen Seite an die Kante und loslassen. Nochmals loslassen und vom Steinquader runter. Dem Gang zum Hauptraum folgen.

Hauptraum

Und ein letztes Mal fährt eine Steinplatte aus der Wand. Auf die Platte laufen, an die Kante hängen und los lassen. Nach links wenden und die Treppen runter laufen. Geradeaus laufen und die Schlüssel in die entsprechenden Schlösser einsetzen. Mit jedem Schlüssel entriegeln wir eine Sperre. (grün - Atlas / rot - Damocles / violett - Hephaistos und hellblau - Poseidon)

Das Tor öffnet sich und wir laufen in den nächsten Level.

Gefundene Schätze	
6 / 6	Artefakte
0 / 0	Reliquien

Freigeschaltete Extras	
Spezial	---
Zwischensequenzen	Ankunft bei SFF, Geschäftsgeplänkel
Galerien	Pierre
Biografien	Kid
Outfits	---
Reliquien	---
Musik	---
Kommentare	---
Spezial	---